Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Моделирование объектов в программе Pixologic ZBrush

Код курса: **ЗБРАШ**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Знакомство с программой. Интерфейс и основные настройки. • Краткий обзор 3D графических программ, их сравнение и области применения. • Базовые понятия программы. • Основные настройки программы. • Интерфейс программы и его настройка. • Основные палитры.	**2**
Модуль 2. Инструменты рисования и примеры их использования. • Инструменты рисования и редактирования объектов • Настройки инструментов рисования. • Режимы рисования и редактирования объектов. • Цвет, текстуры, материалы. • Базовый свет и настройки рендеринга сцены.	**2**
Модуль 3. Базовые трехмерные инструменты, их настройки и способы редактирования. • Обзор инструментов для создания простых 3D-объектов. • Параметры базовых объектов. • Основные операции с объектами. • Модификаторы и их применение к объектам.	**2**
Модуль 4. Основы скульптинга. Обзор основных инструментов лепки объектов. • Скульптурное моделирование объектов. • Инструменты лепки и варианты их использования. • Режим Sculptris Pro. • Экспорт и импорт объектов программы.	**2**
Модуль 5. Маски и полигруппы. Операции с ребрами объектов. • Способы маскирования объектов. • Создание собственных масок. • Создание объектов на основе альфа-изображений (альфа-скининг). • Понятие полигрупп и варианты их создания. • Операции с ребрами объектов на основе команд EdgeLoop.	**2**
Модуль 6. Создание объектов на основе Z-сфер. • Z-сфера как один из основных инструментов моделирования. • Примеры создания объектов на основе Z-сфер. • Режим ZSketch – создание объектов на основе базового Z-сферного скелета. • Создание персонажа по референсным изображениям.	**4**
Модуль 7. Создание сложных многокомпонентных объектов. • SubTools как основное средство создания составного объекта. • Редактирование элементов многокомпонентного объекта. • Логические операции над «сабтулами». • Операции с папками «сабтулов». • Использование плагина Subtool Master.	**2**

Модуль 8. Скульптинг в режиме Dynamesh. IMB-кисти. • Преимущества скульптинга в режиме DynaMesh. • Основные операции с Dynamesh-объектами. • IMB-кисти. • Создание собственных IMB-кистей. • Моделирование объектов на основе референсных изображений.	**4**
Модуль 9. Материалы, текстурирование и способы визуализации объектов. • Текстурные координаты, их варианты и способы контроля. • Использование плагина UVW Master для создания текстурных координат. • Варианты текстурирования объектов. • Создание текстурных карт и карт деформаций с последующец экспортом в другие программы. • Способы визуализации объектов средствами Zbrush.	**2**
Модуль 10. Обзор основных плагинов Zbrush. • Редактор Spotlight и способы его использования. • «Разукрашивание» объектов с помощью Zcolor. • Создание объектов с помощью Text 3D & Vector Shapes. • Сохранение геометрии для 3D-печати с помощью 3D Print Hub.	**2**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**24 ак.ч. + 24 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru